Малигно

Линия крови Maligno представляет собой ответвление от клана Daeva. Все Малигно страдают от постоянной физической боли во всем теле и умеют ей управлять.

История этой линии крови восходит ко временам католической инквизиции, когда в ее застенках нередко оказывались вампиры. Захваченных вампиров инквизиторы подвергали немилосердным пыткам с целью выяснить как можно больше их слабостей и уязвимых мест. Среди прочих схваченных оказался испанский гранд Хосе Ренальдо Санчес де Кабаллеро.

Де Кабаллеро провел в застенках инквизиции более десяти лет. Более десяти лет, наполненных болью и ужасом. Но им так и не удалось сломить гордого испанского вампира. Де Кабаллеро сумел не только сохранить большую часть рассудка, но и научился контролировать боль, управлять ею и превратил ее в грозное оружие, которое обрушил на своих мучителей. Вырвавшись из застенков, Кабаллеро дал становление нескольким вампирам, а также обучил некоторых Daeva изобретенной им дисциплине, организовав тем самым свою линию крови. Они назвали себя Maligno (помеха, нечисть - исп.) и объявили войну католической инквизиции.

Кличка: мазохисты

Родительский клан: Дэва

Дисциплина: DOLOR (Боль - исп.)

1. Мученик.
Иммунитет к многим неприятным последствиям физической боли (например, к получению Derangments).
Цена: -

2. Мазохист.
Может нанести себе одну единицу урона (не путем нанесения себе физического урона, а путем мысленного приказа телу задействовать скрытые ресурсы, когда вампир может действовать на пределе сил, а боль становится настолько сильной, что наносит урон), получая бонус к Силе и Ловкости. Бонус зависит от серьезности урона. Тупой урон повышает Силу и Ловкость на 1, смертельный - на 2, а непоглощаемый - на 3

3. Почувствуй мою боль.
Когда враг атакует вампира, он может, потратив 1 Vitae, коснуться стоящего рядом существа, передавая ему часть боли полученной им в результате атаки. Таким образом он нанесет жертве урон на 1 категорию слабее полученного им. Непоглощаемый урон становится смертельным, смертельный - тупым, а тупой делится пополам.
Цена: 1 Vitae.

4. Болезненный удар.
Потратив 1 Vitae вампир увеличивает урон наносимый его когтями, зубами или кулаками на величину равную значению дисциплины Dolor.
Цена: 1 Vitae.
Результаты броска:
Драматический провал: боль бьет по самому вампиру, не увеличивая урон наносимый противнику, но нанося тупой урон эквивалентный значению дисциплины Dolor.
Провал: концентрация на боли рассеивается и урон не увеличивается.
Успех: на бросок урона добавляется количество кубиков равное значению дисциплины Dolor.
Особый успех: каждая десятка добавляет новый кубик к значению урона (что позволяет частично избежать слабости

Малигно).

5. Волна боли.
Вампир может испустить эманацию боли, поражая находящихся рядом существ. Каждое пораженное существо получает штраф -2 на все действия, получает слабость линии крови Малигно и одну единичку урона (тип урона определяется броском кости: 1,2,3,4,5,6 - тупой урон; 7,8,9 - смертельный урон; 10 - непоглощаемый урон).
Цена: 1 Vitae.
Результаты броска:
Драматический провал: боль бьет по самому вампиру.
Провал: Vitae тратится впустую.
Успех: За каждый успех поражается по одному противнику.
Особый успех: Возможность поразить больше противников.

Шакалы

Не все гангрелы брутальны и жестоки. Есть среди них и подлые, трусливые создания, нападающие со спины во мраке ночи, и при первой же опасности, скрывающиеся во тьме. Таковы Шакалы – линия крови гангрел.

Родительский клан: Гангрел

Прозвище: Шакалы

Завет: Большинство вампиров презирает шакалов за их трусливую природу. Поэтому шакалы стараются держаться друг друга, сбиваясь в мелкие стаи и охотясь в ночи на беззащитных прохожих. Некоторые шакалы, тем не менее, все-таки вступают в тот или иной Завет, не отдавая, однако, сколько бы то ни было четкого предпочтения какому-либо конкретному.
Внешность: В большинстве своем субтильные, они стараются по возможности держаться в тени и не привлекать к себе внимания. Одеваются так как при жизни, предпочитая, однако, скорее неброскую и не выделяющуюся одежду.

Убежища: Шакалы отдают предпочтение безопасности убежища. Обычно они выбирают такие места, которые не привлекают ничьего внимания, или такие где до спящего вампира приходится добираться через какие-либо препятствия (например, уголок в подвале за переплетением водопроводных труб). Многие шакалы предпочитают иметь несколько убежищ на тот случай если придется срочно менять место пребывания.

Слабость: Как и у прочих гангрелов, при бросках на Интеллект и Сообразительность выпавшие десятки не перебрасываются, а каждая единица отнимает один успех.

Также при бросках на Rőtschreck добавляется штраф в 2 кубика. Вдобавок, когда они встречают незнакомых вампиров, то независимо от силы крови всегда делают проверку на Rőtschreck (первый уровень в дисциплине Превращение помогает избежать этого недостатка, но только при встрече с вампирами Сила Крови которых меньше чем Сила крови шакала – если Сила Крови незнакомого вампира равна Силе крови шакала или больше ее, то все равно делается проверка на Rőtschreck). Встреча с оборотнем и магом также провоцирует проверку на Rőtschreck.

Дисциплины: Анимализм, Быстрота, Затемнение, Превращение.

Ясикевичи

Эй, я хотя бы свожу концы с концами. Посмотрел бы я на тебя без твоих денег и твоих приятелей.

Как бы не хотелось некоторым Кровным представить свой род как «Владык Ночи» и истинных хозяев человеческих городов, но все же порой вампиры даже не живут, а *выживают* в этих самых городах, подобно бездомным людям и бездомным собакам.

И возникшей в оккупированной Польше линии крови Ясикевичей это удается лучше других.

Клан: Гангрел

Прозвище: Псы, Дворняги (презрительно)

Ковенанты: Типичному Псу вряд ли придется по душе строгая дисциплина Ордо Дракул или Инвиктус, но он вполне может быть прихожанином Ланцеа Санктум или Круга Праматери или сочувствующим Картианскому Движению.
Слабость: Как бы ни был Пес вымыт, причесан и одет, какой-то неуловимый след уличной жизни все равно не покидает его. Он все равно производит впечатление уличного бродяги, пусть и вымытого, причесанного и одетого. В ситуациях, когда это имеет значение, на его броски Впечатления и Влияния налагается штраф -2.
Дисциплины: Изменчивость, Затемнение, Стойкость, Укрощение
Псы и Облик Зверя
Если для остальных вампиров самыми «простыми» звериными обликами являются волк и летучая мышь, то Ясикевичам куда ближе такие «дикие животные» как бродячие собаки и вороны. Так что, изучая Изменчивость 4, Ясикевич выбирает один из этих двух обликов.
Слухи: «Томира Ясикевич с трудом выживала в оккупированном Вроцлаве. Представьте себе ее удивление, когда она вдруг обнаружила, что в подвале, прямо рядом с ее убежищем, живет другой Кровный – шестнадцатилетний паренек. Он обретался там вместе с какими-то дворнягами. Но вся соль в том, что жил-то он там уже давным-давно, и все эти годы она его не замечала. В конце концов, она, как водится, выпила его душу.
Нет, это на вид ему было 16. Откуда мне знать, сколько ему было *на самом деле*?»
«Если исходить из того, что способность Кровных к изменению своего облика является ничем иным как физическим проявлением нашего внутреннего Зверя, то напрашивается вывод, что у так называемых «Ясикевичей» Зверь каким-то образом деградировал или, по крайней мере, изменился.»
«Дворняг куда больше, чем кажется. Просто они хорошо умеют прятаться.»
«На самом деле, все Псы, что бы они там вам не рассказывали, принадлежат Кругу. И они помогут с убежищем и пищей любому Служителю, который знает

нужные слова»
«Я слышал об одном Книжнике, который высмеял в Элизии Пса за его потрепанный вид. Через два месяца он разорился. Еще через месяц его выгнали из Ордена, лишив имущества, так что он оказался на улице. Не знаю, что с ним случилось потом»

<u>Силы</u>

Тайное Логово

Затемнение ООО, Изменчивость ОО

В отсутствии хороших замков, дорогой сигнализации и телохранителей, приходится полагаться на свои силы, защищая место своего дневного сна от непрошенных гостей.

Стоимость: 1 Витэ.

Набор костей: Интеллект + Незаметность + Изменчивость

Действие: Обычное

Используя эту силу, Кровный делает свое убежище более незаметным для чужих глаз на число дней равное количеству выброшенных успехов. Из бросков, отвечающих за действия направленные на обнаружение убежища, вычитается Затемнение персонажа.

Звериная Ложь

Затемнение ООО, Укрощение ОО

Обычно, Затемнение плохо скрывает вампира от животных. Эта сила позволяет решить эту проблему.

Стоимость: нет.

Набор костей: нет.

Действие: Мгновенное.

Затемнение персонажа, владеющего этой силой, одинаково хорошо действует как на людей, так и на животных.

Уличная Грязь

Затемнение ОООО, Изменчивость О

Легко смеяться над чужим несчастьем, куда тяжелей - испытать его на своей шкуре.

Стоимость: 1 Воля, 1 Витэ.

Набор костей: Интеллект + Обман + Затемнение - Решимость + Сила Крови

Действие: Обычное.
Жертва страдает от слабости Ясикевичей в течение числа дней, равному количеству выброшенных успехов.

Линии крови: Тайфа

-
-

Тайфа (Taifa)
Родительский клан: Гангрел (Gangrel)
Прозвище: Мавры (Moores), сами Тайфа предпочитают прозвище «Цивилизованные» (Civilized)
Дисциплины: Помимо обычных для Клана Гангрел Дисциплин Мавры имеют доступ к дисциплине Величие (Majesty).
Распространение: Мусульманские государства, Франция.

Культура, искусство, красота, цивилизация. Вот вещи, которые очаровывают и привлекают к себе членов этой линии крови – удивительно изысканных и утонченных… Гангрелов (Gangrel). Мавры разительно отличаются от стереотипных Дикарей (Savages) и испокон веков известны как защитники цивилизации, страстные поклонники искусства и талантливые ученые. Многие одаренные смертные – певцы, поэты, ученые, артисты – были становлены в эту линию; ряд Сородичей воспринимает это скорее как утрату, нежели как сохранение.

История Тайфа полна неожиданных поворотов, взлетов и падений. Основатель ее – Хасан аль-Магреби (Hassan al-Maghrebi) попал в Андалузию вместе с войсками оттоманского генерала Тарика ибн-Зияда (Tariq ibn Ziyad) во времена вторжения мавров на территорию Испании. В то время как остальная Европа тонула по мраке Темных Веков, мусульмане смогли принести свет искусства и цивилизации, построив на захваченных территориях государства с обществом столь же сложным, сколь и утонченным.

Восхищенный пышностью и изысканностью мусульманских государств, Хасан аль-Магреби возжелал создать свою линию крови, которая будет вечно воспевать, и устанавливать такой строй по всей земле. Потомки аль-Магреби размножились и многие Тайфа (от арабского «Taifa» – малое государство) получили власть в мавританских доменах.

Однако христианский мир и европейских Сородичей не устраивало такое положение дел, и Испания утонула в огне Реконкисты. Удары по Тайфа сыпались как со стороны смертных – солдат-христиан, так и со стороны разгневанных Сородичей, которые мечтали выбить Мавров с благословенных земель и заполучить эти земли себе. Тайфа смогли избежать полного физического и политического уничтожения, только сбежав на мусульманские территории Северной Африки.

Долгое время Мавры скитались, гонимые отовсюду – они не нужны были в Испании, им были не рады в Северной Африке. Но века спустя Тайфа смогли восстановить свое положение, свое богатство и могущество в исламских государствах. Положение этой линии крови в Европе все еще остается неопределенным, и только будущее покажет, смогут ли когда-нибудь потомки неистового Хасана аль-Магреби вернуться на свою настоящую родину – в Испанию.

Еще одной чертой, так сильно отличающей Тайфу от типичных одиночек-Гангрелов является их потребность в социуме, в общности, которая окружает их. Поэтому они предпочитают жить большими коммунами-семьями. И поэтому не удивляет тот факт, что Мавры предпочитают Инвиктус – ковенант социальных игр, столь любезной любому мусульманину пышности и множества сложных ритуалов; ковенант, в рамках которого твои достижения вознаграждаются социальным положением.

Второе место среди Тайфа занимает Церковь Копья, но не привычная нам Романо-католическая ее ветвь, а та Церковь

Копья, чьи воззрения адаптированы к исламу. Освященные (Sanctified) Тайфа – талантливые ученые, знатоки Фиванского чародейства (Theban Sorcery) и, в силу своих особенностей, – успешные миссионеры.

Остальные ковенанты привлекают Мавров в значительно меньшей степени. Карфианское движение (Carthian Movement) слишком грубо для утонченных Тайфа. Орден Дракона (Ordo Dracul) слабо представлен там, где живет большинство Сородичей этой линии крови. А Круг Старицы (Circle of Crone) вызывает у Мавров чисто академический интерес – в него вступают те Сородичи, которые заинтересованы в древнейших сказаниях о потерянных богах.

В придачу к клановой слабости Гангрелов, Мавры страдают также от одиночества. Для того, чтобы Тайфа процветал, ему просто необходимо присутствие Сородичей вокруг него – любых Сородичей. Только в таком окружении вампир обретает уверенность и раскрывает все свои возможности социального хищника. Мавры известны как непревзойденные рассказчики – они способны скрасить не одну тысячу ночей Реквиема своими историями.

Malkovians

Малковиане

Прости за печаль, моя милая. Я огорчен тем, что мое обличье стало больным после смерти. Полагаю это единственное объяснение? Но возможно, ты была более удачливее… до сих пор.

Большинство Сородичей не подозревают о так называемой Линии Крови «Малковиан» и ее специфической «одаренности». Лунатики не многочисленные, однако,

положение дел таково, что те, кто знают о них, предпочли бы забыть их любыми возможными способами.

История о происхождении Малковиан храниться у беспокойных старших Вентру. Полагают, что некоего доктора Джеймса Гриффина Гартли из английской Лечебницы для душевнобольных преступников однажды очень заинтересовал пациент по имени Антон Малков. Говорили, что Малков как-то относится к царской семье Романовых, и на то были причины: Гартли верил, что Антона доставили в Лечебницу под покровом ночи. (В конце концов, в больницу многих провозили тайно, чтобы снять подозрения с богатых фамилий). Доктор Джеймс Гриффин никогда не вникал в подробности жалкой криминалистики, однако директор заведения настаивал на том, чтобы врачи не только не касались Малкова, но и даже не смотрели ему в глаза. Антон очаровывал своим безумием, отличающимся от известных расстройств. Гартли заинтересовался, и занимался им в свободное от работы время. Малков тоже к этому стремился. По крайней мере, это реальная причина, почему же он именно доктору дал Становление.

Гартли однажды задержался дома и убил жену. Даже сейчас он не может точно вспомнить, что же подвигло его на этот поступок. Правда, он всегда подозревал жену и повара… однако не придавал этому значения. Не думал об этом и в тот момент, когда приложился ее горлу, даже такой кладезь Умственности не смог понять, что что-то не состыкуется в поведении. После того, как он поспешно «уладил» это дело (которое при этом потребовало еще убийств), Гартли вернулся в лечебницу и потребовал от Малкова объяснений. Лунатик только рассмеялся ему в лицо, и смех этот был нездоровый. Доктор более не возвращался к Антону.

После нескольких месяцев кропотливого расследования, Гартли разыскал одного пожилого джентльмена, о котором упоминалось в бумагах Малкова. Увы, этот почтенный джентльмен не представился, хотя в действительности назвался «не заинтересованным в том, где рассеянный Малков прячется», и разозлился, когда Гартли спросил, а не

состоит ли Антон с ним родстве, и не является ли безумие Малкова и помешательство на крови семейной чертой. В конце концов Вентру разгневался и подавил душу Гартли (Доминирование: Одержимость). Однако при использовании дисциплины Джеймс Гриффин рефлекторно отразил подавление… и сам обнаружил, что может искривлять разум. С поразительным спокойствием, он отправил старшего Сородича в диссоциативную фугу подобную той, в которой он вел себя так прискорбно.

Гартли, с тех пор, дал Становление нескольким «малышам»: докторам для «консультации» и сеньорам, чтобы проникли к Вентру для поиска тех ответов, которых лишил его позорный наставник. Со временем, некоторые из этих «малышей» разошлись и обезумели, как Малков, образовали собственные родословные.

До сего дня, Линия Крови не предпринимала серьезной попытки даже теоретического признания, ведь ее специфическое происхождение скажется крайне негативно. Вентру смиренно пропускают тягу Малковиан к умственной нестабильности, но когда Вентру и Малковиан становится трудно различать, лишь некоторые Лорды (прозвище Вентру) стараются не принимать в расчет ужасающую возможность контаминации всего клана. Многие потомки других Линий Кровей склонны сойти с ума, однако не страждут в этом «помощи». Для тех вампиров, кто к этому не склонен, разум – единственная вещь, на которую они полагаются, иначе их тела превратятся в монстров, а инстинктами завладеет Зверь. И даже большинство Лунатиков стараются с умом проводить свой Реквием или таким образом, что бы незримый спутник каждого Сородича не пришел в ярость. Конечно, даже самый непритязательный Малковиан иногда чувствует того, кто, кажется, достоин вкуса проклятия, которое лунатик старается преподнести благородно.

Что до Малкова, то отчеты Бродмура говорят: его убил один из пациентов в 1889 году.

Клан-Родоначальник: Вентру

Прозвище: Среди тех, кто о них знает, Малковиане слывут Лунатиками. Когда о них говорят Вентру (чаще между собой), то используют следующий оборот речи: «нашли очаровательные кузены», хотя иногда их называют «Беглецами».

Ковенант: Большинство Малковин притворяются (часто называя себя Вентру), таким образом, вливаясь в ковенант, они чувствуют себя в безопасности. А как результат: многие (если не большинство) вступают в Инвиктус. Тех, кто страдает навязчивыми идеями или видениями, часто принимают к фанатичным Посвященным (прозвище членов Ланцеа Санктум). Иногда, правда, Малковиане просятся в Ведьмин Круг или Ордо Дракул, надеясь на утешение в мистической мудрости, однако эти ковенанты обычно отходят на второй план. Редкостью среди лунатиков, чье безумие служит просвещением, является склонность к рутине. В конце концов, тесты и испытательные сроки на то и существуют, чтобы выделить недостатки. Если Малковиане не могут продвинуться в сообществе Сородичей, то они, вероятно, примкнут к Картианскому Движению или же останутся неприсоединившимися.

Внешность: Малковиане достаточно сознательны, чтобы признать, что их сумасшествие часто приводит к нехорошим последствиям. Одежду лунатики могут подбирать тщательно, высматривая лучшее, даже подозрительно классическое. Иногда подражая Вентру, они могут одеться на старый манер. Другие… слишком озабоченны делами, чтобы еще обращать внимание на одежду. Некоторые могут рассказать о перчатках или прочитать проповедь о том, почему клеши отвратны Господу, но при этом возможно не подозревают, что бестактно появится в пальто, которое не чистилось с 1932 года.

Убежище: Свобода – вот ключ к пониманию убежища Малковиан. В конце концов, многие Сородичи имеют личную жизнь, но если у лунатика не сложился вечер, ему реально нужна тихая конура, куда бы не наведались смертные или не заглянули скверные Сородичи. Малковине часто переделывают семейные дома или дачи к тому, что они могут в любой момент приехать и уединиться. Другие утешаются анонимностью в одноместных апартаментах. Более «странные» Малковиане предпочитают заброшенные бункеры или чердаки церквей. В любом случае, убежище очень скоро наполняется причудами, маниями, идолами и страхами владельца. В то время как один угол может оставаться ухоженным, в других - будет всё для развлечения. Дом Малковиан – это сокровищница и музей хозяина.

Происхождение: Мотивы к Становлению у Малковиан очень разнообразны. Один из примеров – компания для депрессии. Иногда лунатики надеются, что их новое дитя (обычно из психиатров, священников, матерей и просто тех, кто отнесся к вампиру по-доброму) помогут им с болезнью, или смогут, так или иначе, преодолеть безумие, очистив Линию Крови. Другие Сиры, подобно Вентру, гордятся тем, что они выбирают только образованных ученых и «знатных» должностных лиц.

В настоящее время, различные идеи по контролю Вентру за кровью Малковиан абсурдны. Однако по слухам, Малковиане уверены в том, что «усыновляют» именно Вентру. Другими словами, дробление по разуму, чтобы отделить Кровь лунатиков, кажется хорошей перспективой, однако таковой и остается. Пока еще ни один такой новообращенный не показался на пороге доктора Гартли, к его же счастью.

Создание Персонажа: Главными Атрибутами обычно являются Ментальные и Социальные. (В конце концов, разница есть между быть сумасшедшим или тупым, хотя

Сородичи часто путают эти понятия. Прямодушные гости принимают лунатиков за хитрецов или очаровательных психопатов.) Малковиане с преобладающими Физическими Атрибутами существуют, но бездоказательно. Малковиане также одобряют Ментальные и Социальные Умения, такие как Образованность (Academics), Естествознание (Science), Выразительность (Expression), Эмпатия и Расследование (Investigation). Часто лунатики обладают теми же Социальными, что и Вентру, и Ментальными Особенностями, за исключением Здравого Смысла (Common Sense). Также убедитесь, что Сила Крови имеет две или более точек, иначе персонаж не сможет вообще быть причисленным к Линии Крови.

Для описания характера Малковиан главной чертой является безумие. Проклятие Крови Малковиан не подарок – их сумасшествие сравнимо с психическими расстройствами всех смертных вкупе, оно главенствует над душой вампира. На описание этого необходимо затрачивать гораздо больше времени. О психических заболеваниях существует много литературы, но особое внимание уделите исследованию традиций сумасшествий в готических романах. Хотя психоз персонажа является главным, но не надо копировать книгу DSM-IV (Диагностическое и Статистическое Руководство Психических Расстройств, 4-ая редакция). Сумасшествие должно усиливать и обогащать персонаж, тему и историю (а не уничтожать их).

Дисциплины Линии Крови: Прорицание (Auspex), Доминирование (Dominate), Затемнение (Obfuscate), Стойкость (Resilience).

Недостатки: Маковиане имеют слабости клана Вентру (штраф в -2 к броскам Человечности при попытке избежать получения психоза после неудачного броска на дегенерацию). В дополнение к этому лунатики получают «основной» психоз. Психоз не может быть вылечен, уменьшен или выкуплен, как бы ни был высок показатель Человечности персонажа. Психоз может серьезным недостатком, однако…

Психоз может не использоваться, например, когда персонаж использует Доминирование. Если при броске на Дисциплину не выпадет успех, то персонаж может получить психоз на некоторое время (или на всю ночь). Другими словами: провалы, драматические провалы и успехи являются катализаторами психоза. При драматическом провале возможно усугубление психоза в оставшуюся часть ночи. (Рассказчики должны внимательно за этим следить. Если на лунатика нападают четыре амбала, а он должен свернуться в клубок на полу, то это не лучшее время для психоза, но чуть позже на приеме у Принца – это уже другое дело).

Организация: Отношения среди Малковиан различны. В некоторых родословных, в рядах бесцельных и беспорядочных Становлений, еще чувствуется неорганизованность Линии Крови, некоторые откровенно таких ненавидят. Другие Сиры и пра-Сиры стали скрытыми советчиками новообращенных, хотя действуют согласно своим представлениям традиций. Малковиане и их Сиры, которые оказались вне общества, часто ищут «дядек» или «кузенов», чтобы те помогли им влиться в общество Сородичей.

Иногда, лунатики ищут помощь в лечении болезни Линии Крови. Доктора, фармакологи, психологи, мистики и историки, которые передают знания в скрытых посланиях друг другу. Конечно, в тесном общении с Малковиан есть определенный риск: безумие может быть заразно, и часто великолепному разуму хватает одного послабления в сторону глупости, чтобы навсегда стать сумасшедшим.

Концепции: распутник, одурманенный абсентом; ангел смерти в стиле барокко; теоретик в преступной организации; эксцентричный ученый; несостоявшийся самоубийца; медработник, умственно отсталый, разбирающийся лишь одной области знаний; бормочущий бомж; религиозный провидец; отпрыск благородной семьи; извращенный деятель искусств.

Малковиан (Revised)

Альтернатива официальной версии Линии Крови

Составлено: Чарльзом Фиппсом

«На что мне безумцы?» - сказала Алиса.

«Ничего не поделаешь, - возразил Кот. - Все мы здесь не в своем уме - и ты, и я».

«Откуда вы знаете, что я не в своем уме?» - спросила Алиса.

«Конечно, не в своем, - ответил Кот. - Иначе как бы ты здесь оказалась?»

«Алиса в Стране Чудес»

(гл. VI «Поросенок и Перец»),

Перевод Н.М. Демуровой

Малкавиане были весьма любопытным дополнением к Старому Миру Тьмы. Худшие из них были теми, кто приходил к Принцу Города и стебал его рыбой. Лучшие из них были непонятными пророками Сородичей. В среднем, мы видели наиинтереснейший клан в линейке. С приходом нового Мира Тьмы их место наследовали Малковиане. Большая часть привлекательных черт клана отсутствует в перерождении. Другая часть новой Линии Крови нуждается в доработках. Эта статья призвана устранить несправедливость, и объяснить место Малковиан в nWoD.

Основатель

Хотя Линия Крови носит имя Антона Малкова, фактическим основателем рода был обращенный им доктор. Джеймс Гриффин Гартли - один из нескольких старейшин Линии Крови Малковиан, и первый, кого род Вентру желал бы оставить под солнцем. С этой целью Джеймс Гриффин

научился скрываться от клана-родоначальника: он убил всех, кто видел его лицо, и сменил имя. Вентру, хотя и заинтересованы в поимке Гартли, но больше их занимает его наследие.

Доктор Джеймс Гриффин Гартли

Происхождение: Джеймс Гриффин Гартли родился в первой половине XIX века. Его изыскания области психических расстройств опередили свое время и казались опасными даже для смертных. На этот путь, возможно, его наставила позорная история семейной болезни.

В конечном счете, в Лечебнице Бродмура содержались не просто свихнувшиеся пациенты, но опасные для окружающих. Это было лучшим укрытием от Русских Сородичей для Антона Малкова, пожелавшего отдохнуть от Пляски Смерти. Ощутив, что Джеймс Гартли вот-вот сойдет с ума, Малков раскрыл перед ним секреты мира. Странно, но смертный и вампир стали друзьями. В то время, как Гартли не мог поверить, что общается с мистическим созданием, Малков наслаждался знаниями смертного и его человеческой психики, так как был профаном в этой области медицины: нельзя жить столетиями, спутывая сознания людей, не изучив процессы мозговой деятельности. После теоретических бесед с доктором, Антон уже не раздумывал, чтобы дать ему Становление.

И все же, что-то пошло неправильно, возможно, что семейная болезнь доктора Гартли была более опасной, чем простое умственное помешательство. Джеймс Гриффин пробудился с силой, превосходящей силу обычного Сородича, и обнаруженное Бешенство ввергло его в совершенное безумие. Жена и ее любовник были первыми из множества жертв, которых Гартли отведал в ту ночь.

Местные Вентру быстро пронюхали, что у новообращенного навязчивая идея в попытке научно изучить Сородичей. Когда Сир Эдмунд Веллингтон решил искоренить

сущность доктора, то сам стал безумным, так и многие другие Сородичи, тщившиеся арестовать Гартли, спятили под чарами доктора.

Убегая от Собратьев, доктор Гартли решил найти тех, кто бы помог ему использовать способности «на благо человечества». Сперва Джеймс Гриффин отбирал себе в потомки психиатров, но постепенно его интерес обратился к докторам других специальностей. Гартли подумал, что нуждается и в тех людях, которые бы изучили биологическое строение Сородичей так же, как их психические возможности.

Доктор был плодовитым творцом Сородичей. Теперь он давал Становление не только ученым. Он обращал гуру, спиритуалистов и экстрасенсов, желая, чтобы они расширили возможности Линии Крови для изучения природы вампиризма. Со временем Гартли не утратил склонность к «поцелую тьмы», он продолжал давать Становление тем, кто его заинтересовал.

Столетие провел доктор Гартли, изучая различные дисциплины и эзотерические принципы существования Сородичей. Очень быстро он понял действие клановых дисциплин, и полагают, что в этом ему помогло сумасшествие, но другие Сородичи считают это вымыслом. Среди познаний доктора были медицина, оккультизм и другие науки и философии. Не будь он сумасшедшим, он смог бы стать таким же великим психологом, как Фрейд. Гартли составил обширный список контактов со сверхъестественным под псевдонимами, многие обменивали подобную информацию на знания.

Отношения между Гартли и остальными Малковиан незначительны. Пока одни из них исследуют «секреты разума», другие, оскорбленные проклятием, стараются им помешать. Поэтому доктор острожен в общении с другими Малковиан. Часто он использует людей для этой цели. Даже те, кому он дал Становление, могут не знать, как же выглядит их Сир. Но если дитя видело его истинное лицо, он

не отказывается от него, так как большинство Малковиан чувствуют своего рода привязанность к фактическому основателю Линии Крови.

Внешность: Доктор Гатрли выглядит как обычный человек, чуть старше 50 лет; говорит с английским акцентом. У него короткие седые волосы. Лицо слегка глуповатое, часто бормочет что-то себе под нос. Из-за того, что доктор Гартли редко выходит из клиники, он ходит в медицинском халате. В те же случаи, когда он выходит, то обычно одевается торжественно и старомодно.

Советы по отыгрышу: Те, кто встречал фактического основателя Малковиан не находили ничего, что могло бы выдать в нем безумца. И лишь оставшись один на один с «пациентом» видна истинная натура доктора Гартли. Ему все равно какими способами ему достанутся знания о человеческом сознании, пусть даже при этом необходимо мучить и пытать, даже трепанация черепа вызывает такие же эмоции, как и проста беседа. Ничто не может остановить доктора, когда тот начал исследование секретов разума вампиров.

Убежище: Убежища доктор Гартли выбирает также как и остальные Малковиане: психбольницы, госпитали, медицинские университеты – или же он может создать новую лабораторию в особняке соответствующего размера. Обычно обитатели сего здания быстро богатеют, если у них не начинается сумасшествие в конце исследования.

Новая Особенность

Провидение (The Malkovian Oversoul)

Эксперименты с разумом, электричеством, химикатами, психикой и тайным чародейством принесли гигантские плоды, которые эхом отразились на Линии Крови как на духовном, так и на физическом уровнях. Некоторые же полагают, что потомки Гартли заручились поддержкой того, кто выше понимания Сородичей. Однако не важно, что же привело Малковиан к безумию. Чаще всего это обычное психозы, но иногда… и нечто большее.

Провидение Малковиан – так назвали Вентру эту способность проникать в суть вещей. Действие особенности не ясно и не статично, наоборот ответ в голове Малковиан выглядит часто метафорически или невозможным морфологическим оборотом. При использовании особенности может развиться психоз, сохраняющийся до окончания эпизода, при этом аннулируются все точки в особенности, и для последующего применения необходимо изучать особенность заново, это один из факторов, почему другие Сородичи не могут применять данную особенность.

Используется: Малковиан; Гули Малковиан; теми, кто диаблерил Малковиан, Обезумевшие Сородичи

Специализация: Наркотическое опьянение, галлюцинации, бессмысленный лепет, религиозный опыт, голоса в голове

Результаты броска

Драматический провал: Сородич получает заведомо неправильную информацию или опасное и лживое провидение. К примеру: Они приказали убить Принца, ибо им руководит Сатана. Или быть может, Сородич погрузится в безумие, выраженное Бешенством или R?tschreck (Красным Ужасом)

Провал: Сородич не получает провидений от «голосов», но остается эффект безумия, перемешивающего сознание до конца эпизода.

Успех: Сородич получает незначительную подсказку или полезную информацию, разумеется, скрытую в метафоре, если это не глупая или опасная для жизни фраза. Например: общение Шерифа с Выводком Белиала может звучать так: «Орден Проклятых Искривлен Пламенем Злобного Кулака». Но если информация относится к любимому смертному, то вполне допустимо следующее: «Твоя девушка - читер, играет в другие игры, ламер».

Выдающийся успех: Сородич получает вдвое больше информации. Если Рассказчик чувствует, что персонажи застряли в квесте, то можно выдать очень полезную и ясную информацию для дальнейшей мотивации героев, но пока игра не наскучила игрокам – лучше оставить метафоры.

Новая Дисциплина

Dementia – Помешательство

Малковиан уже благословили Прорицанием (Auspex), Доминированием (Dominate), Затемнением (Obfuscate), Стойкостью (Resilience), однако некоторые экспериментировали дальше и развили в себе способность деформировать восприятие почти до абсурдности. Многие Сородичи теперь полагают, что Малковиане обладают такими способностями, о которых они и не мечтали. Сами Лунатики не сильно стремятся их в этом разубеждать.

Помешательство – дисциплина строго разрушительного характера, она может заставить вампиров терять Человечность с невероятной скоростью. Если применять дисциплину на смертных, то это может разрушить их жизнь, или вызвать в городе беспорядки. Так как власть в большинстве случаев основана на Кровавой Охоте, то если такой «преступник» среди Сородичей обнаружен – это скорее всего приведет к войне. Малковиане поэтому часто

стараются применять дисциплину с умом (сумасшедший и тупой разные вещи), чтобы не попадаться.

Эта дисциплина предназначена для Линии Крови; неМалковиане, изучающие ее получают пенальти к броскам против Безумия соответственно количеству точек в показателе Дисциплины. Также, если неМалковиане слишком часто применяют дисциплину они полностью сходят с ума.

• Id Whispers – Шепот Подсознания

При помощи Шепота Подсознания Сородич высвобождает потаенные желания смертных. Властью голоса Сородич заставляет забыть то, что жертва хотела сделать до этого. Шепчуший должен знать, что хочет внушить и описать действие, которое должна совершить жертва, пусть даже в шуточной манере. Эффективность может колебаться от безвредного действия, вроде неправильной парковки, до навязчивой идеи, вроде пойти и убить начальника. Большинство Малковиан комбинируют применение дисциплины с умениями, чтобы с помощью убеждения добиться необходимого психического состояния у собеседника.

Стоимость: нет

Набор кубиков: Интеллект + Умение: Выразительность + Помешательство против Решимости + Сила крови

Действие: Противопоставляемое; сопротивление рефлексивно.

Результаты броска

Драматический провал: На жертву не действует убеждение, и до следующей ночи к нему нельзя применить Дисциплину.

Провал: Жертва не выполнит то, что ей внушили.

Успех: Жертва решает выполнить предписанное действие.

Выдающийся успех: Жертва убеждена, что предписанное действие придумала именно она, и точно его выполнит.

Дополнительные модификаторы

+3 Жертва и так хочет выполнить данное действие, но скована страхом перед обществом и нравственностью.

+2 Жертва и так предполагала, о чем ее попросит Сородич

+2 Сородич привел веский аргумент.

+1 Действие не нарушает мораль жертвы.

-1 Действие противоречит морали жертвы.

-2 Жертве откровенно эта идея не по душе.

-2 Жертве не интересна речь Сородича.

-3 Действие в некотором роде губительно для жертвы.

•• Gaslight – Озарение

Исследование типов мышлений Малковиане считают их правом и привилегией. Они полагают, что таким образом «помогают» и другим. Озарение принуждает жертву к личной иррациональности. Ей внушается мания следовать голосу Малковиан. Порой это желание превосходит в себе голод вампира. Обычно Малковиан заранее узнают, чем же жертва сильнее всего обеспокоена, и чтобы пустить корни «озарения» в ее разуме Малковиан сначала должен поговорить с ней. Несомненно, действия яро призывающие к самоубийству и близкие к этому проваливаются, но вполне можно ввести жертву в опасную ситуацию.

Стоимость: 1 Сила Воли за бросок

Набор кубиков: Интеллект + Умение: Выразительность + Помешательство против Решимости + Сила крови

Действие: Противопоставляемое; сопротивление рефлексивно.

Результаты броска

Драматический провал: До следующей ночи к жертве нельзя применить Дисциплину.

Провал: Озарение к жертве не пришло.

Успех: Жертва немедленно начинает желать выполнить поручение. За каждый новый успех необходимо сделать проверку Самообладание жертвы против сложности действия, равной сопротивлению перед новым искушением.

Выдающийся успех: Жертва получает желание сойти с ума. Обычно это или Навязчивая идея (Obsession), или пагубная привычка (Addiction).

Дополнительные модификаторы

+3 Жертва уже выказывает одержимый интерес (особенно если это отражает пристрастия самого вампира к наркотикам, алкоголю, играм).

+2 Жертва сильно привязана к действию (сексуальной активный человек, алкоголик, человек, который уже убивал)

+1 Жертва несколько расстроена принуждением (бубнит, но выполняет).

-1 У жертвы имеется морально сопротивление действию (ограбить, изрезать картины).

-2 Жертва недовольна тем, к чему ее принуждают (Сородич с высокой Гуманностью желает кровь ребенка, принуждения к поджогу).

-3 Жертва знает, что это принуждение может ей навредить.

••• Hallucination – Галлюцинация

Малковиане умеют создавать фантазии и идеи вокруг людей. Если смертный сталкивается Малковиан взглядом, то у вампира есть время, чтобы навеять ему галлюцинацию. До конца сцены жертва будет видеть внушенное. Чтобы изменить уже созданную галлюцинацию, необходим новый бросок. Так как жертва видит галлюцинации и без контроля вампира, то это один из поводов, почему же Малковиан считают, что своими умениями могут изменять сознание. В отличие от иллюзий, галлюцинацию человек воспринимает реально и после того, как ее действие закончилось.

Стоимость: нет

Набор кубиков: Интеллект + Умение: Выразительность + Помешательство против Решимости + Сила крови

Действие: Противопоставляемое; сопротивление рефлексивно.

Результаты броска

Драматический провал: На жертву не действует галлюцинация, и до следующей ночи к ней нельзя применить Дисциплину.

Провал: Галлюцинация не возобладала над жертвой.

Успех: Жертва видит ту галлюцинацию, какую создал Сородич.

Выдающийся успех: Жертва видит галлюцинацию до следующей ночи..

Дополнительные модификаторы

+3 Если галлюцинация может быть в действительности (неожиданная встреча; персонаж достал из-под плаща оружие, приехала полиция)

+2 Не слишком сложна галлюцинация (вспыхнул/погас огонь; шепот призраков; когда комната кажется пустой).

+2 Жертва находится под психотропами.

+2 Жертва уже слегка сошла с ума или податлива к внушению.

+1 Жертва испытает сильные эмоции.

-1 Галлюцинация состоит из нескольких объектов (полдюжины человек наблюдают за разговором).

-1 Галлюцинация маловероятна, но возможна («Но я же видел, как Принц вышел из здания пять минут тому назад…», верующий видит призрак своего отца).

-2 Галлюцинация затрагивает более одного чувства.

-2 Галлюцинация диалога (Жертва думает, что диалог который она помнит был на самом деле).

-3 Галлюцинация невозможна или абсурдна (говорящая лягушка, видение Архангела Михаила, урна лает, как собака).

-5 Галлюцинация затрагивает все пять чувств.

•••• Madness – Безумие

Самая страшна способность Малковиан, с ее помощью можно жертву свести с ума. Малковиане любят использовать Безумие, чтобы ввести Вентру в затруднительное положение. Также, это одна из возможностей, чтобы подготовить жертву для вступления в клан. Потенциально последствия могут быть пагубными. Если представится такая возможность, что жертва полностью станет сумасшедшей. В любом случае сначала Малковиан должен говорить о помешательстве со своей жертвой, даже в абстрактной манере.

Стоимость: 1 Сила Воли за бросок, 1 Витэ

Набор кубиков: Интеллект + Умение: Выразительность + Помешательство против Решимости + Сила крови

Действие: Противопоставляемое; сопротивление рефлексивно.

Результаты броска

Драматический провал: На жертву не действует убеждение и до следующей ночи к ней нельзя применить Дисциплину.

Провал: Безумие не возобладало над жертвой.

Успех: Жертва получает психоз по выбору Сородича.

Выдающийся успех: Жертва получает два психоза по выбору Сородича.

Дополнительные модификаторы

+3 Жертва уже эмоционально нестабильна (вампир в Бешенстве; только что оправившийся от шока человек).

+2 Психоз усиливает черту характера жертвы.

+2 Если жертва – Вентру.

+1 Жертва подвержена выбранному психозу.

-1 Жертва полностью сознательна.

-2 Если безумие не связано с жизнью жертвы, и не было к этому позывов.

-3 У жертвы и ее родни никогда не было психического заболевания (Нельзя применять к вампирам).

••••• Mass Hysteria – Массовая Истерия

С помощью этой способности Малковиан может воздействовать на толпы. Если много людей одновременно слышат голос Малковиан, использующего Массовую Истерию, то не разбираясь, в чем причины их поведения, толпа может взбунтоваться или впасть в ужас. Неизвестно, какое воздействие это имеет на спортивных фанатов. Жертва, которая слышит голос Малковиан, думает, что это коллективное мнение.

Стоимость: 1 Сила Воли, 1 Витэ

Набор кубиков: Интеллект + Умение: Выразительность + Помешательство против Решимости + Сила крови

Действие: Противопоставляемое; сопротивление рефлексивно.

Результаты броска

Драматический провал: На жертву не действует убеждение и до следующей ночи к ней нельзя применить Дисциплину.

Провал: Влияние не произошло..

Успех: Все жертвы немедленно впадают в истерию, которая длится до конца сцены.

Выдающийся успех: Действие Массовой Истерии продолжается до следующей ночи.

Дополнительные модификаторы

+3 Толпа уже заведена.

+3 Жертвы находятся в состоянии какого-либо опьянения.

+2 Толпа готова выслушать Сородича.

+1 Толпа собралась на манифестацию.

-1 Толпа спокойна и равнодушна.

-2 Охватывает более 20 человек в толпе.

-3 Охватывает более 100 человек.

-4 Охватывает более 500 человек.

-5 Охватывает более 1000 человек.

Вступление к Малковиан

«Хочешь, можешь, можешь, хочешь ты со мной пойти плясать?

Можешь, хочешь, хочешь, можешь ты пойти со мной плясать?»

Черепаха Квази, «Алиса в Стране Чудес»

(Гл. X «Морская кадриль»)

Перевод Н.М. Демуровой

Итак, спросите себя, зачем кому-либо присоединяться к Линии Крови, в которой вы становитесь сумасшедшим? Это думает нормальный человек. К Малковиан это не относится. Лунатики – это Сородичи, которые считают свои помешательства пророческими, или же просто думают, что «искривлять» сознание забавно.

Становление вампиром – это шок для каждого Новообращенного. Некоторые думают, что присоединение к Малковиан – это блаженство Реквиема. «Вкл, Выкл, харк» - это один из примеров, как воспринимают Лунатиков. Других привлекает возможность быть частью ужаса и абсурда, но Старших уже тошнит от всего.

Анциллов более привлекает перспектива стать Старшими, чтобы иметь невообразимую власть. Члены Ковенантов, которые сталкивались с Малковиан верят, что они скорее сумасшедшие и хитрые, как Лисы, нежели просто помешанные. Другие жаждут таких Сородичей в своих рядах,

если те окажутся небезумными. Ордо Дракул и Ведьмин Круг на себе узнали «силу» Малковиан.

Ужасающий тот факт, что Старшие склонны все же оставить главенствующий клан Вентру над растущим числом Малковиан. Это пугает Сородичей, так как полагают, что защитники Лунатиков заразят весь клан наследием Малкова. С возрастом очарование к помешательству Малковиан лишь возрастает. Другие полагают, что мораль Линии Крови способствует очищению их душ. Многие это принимают на веру. В то время, пока число спятивших Старших невелико, Гатрли остается едва ли не Старейшиной Линии Крови.

Норвеги.
Да. Готово. В прошлом. Оплата ?

Принадлежность к некоторым родословным - честь... или позор. Те кто знают о Норвегах считают, что их проклятие уродство. Старейшины некоторых ковенантов терпят их и неохотно признают эффективность с которой они устраняют "проблемы". Но Старейшины не могут принять "Норвежскую Родословную" как остальных Сородичей.
В основном, потому что Норвеги не имею клыков. Они не имеют проблем с поиском крови и не оставляют после себя следы питания. И если никто не обращает внимания на эту эффективность, то потому что думают, что Норвеги находятся под их контролем.
Среди старейшин из ковенантов есть мнение, что Новреги не не-жизнеспособны. Эта идея настолько сильно распространена, что немногие дальновидные старейшины задумываются о том, почему эта родословная по прежнему процветает в эти времена.
Мёртвые всегда борются друг с другом за ресурсы - естественно из за своей слабости Норвеги вымерли бы давным давно ?
Дело в том, что Норвеги нашли свою нишу. Они делают свою работу дёшево и эффективно. В конце концов старейшину не интересует как у них получается не оставлять за собой следов или на сколько кусков расчленили его врага. Его

единственный интерес - сам акт выполнения задачи.
Это их второй секрет. Они могут быть лишены клыков, но у них есть другие способы получения крови. Много лет назад они раскрыли секрет деформации Витэ и костей. У них есть способность к отращиванию, мгновенно и бесшумно, шипов и пластин из крови и кости.
Те кто недооценивают Норвега обнаруживают, из мозг пронзён, через глаз острым шипом из пальца. Другие оборачивается назад, что бы увидеть лезвие из крови и костей в своём теле. А некоторые думают, что загнали Норвега в угол, что бы увидеть его преобразовавшимся в украшенного шипами монстра.
По традиции они сохраняют эту силу скрытой. Те кто видел эту силу, либо заслуживают доверия Норвегов или же окончательно мертвы.
Норвеги выжидают и атакуют всегда неожиданно. Понимая, что другие вампиры сильны и быстры, они используют силы ясновидения, что бы получить преимущества.
Норвеги позволяют себя недооценивать, понимая, что в этом залог выживания их родословной.
Дисциплины Ясновидение, Кровавая работа, Затемнение, Могущество
Прозвища: "Ножи" между собой, "Scum" - к старшим из родословной.
Недостатки: Из за неимения клыков, не могут использовать "Поцелуй", а значит кровь всегда берётся силой или слизывая с чего либо. Что то само по ссебе унизительно.
Из за вековых предубеждений, ни один из Норвегов не может добиться больше двух точек в статусе какого либо из ковенантов.
История и культура: В средние века одна из родословных Северной Европы погрязла в бесконечной сети диаблери и винкулума, в результате чего они лишились своих клыков став изгоями. Среди остальных сородичей они прослыли как низшее сословие воров и убийц.
Прошёл Ренесанс и Века Разума и Норвеги стали переселяться на юг, продолжая пользоваться своей обычной репутацией. Они заселили многие области по Великобритании, Германии, стран Балтии, бывшего СССР и

часть Северной Америки имеют небольшые семьи из них.
Многие Норвеги держат при себе семьи гулей.
Норвега по имени Астрид служил тайным убийцей Леди из Лондона(Lady of London), не заботясь о том, что бы её признали публично, радуясь тому, что её оставляют в покое, когда она не работает.
Старые Норвеги контролируют Нью-Йорское метро, являясь кем то вроде Маршалов и благодаря многочисленным гулям узнавая всё, что происходит на поверхности в считанные минуты.
Репутация: пародокс в репутации Норвегов: Ковенанты берут их в свою структуру. Пока они считают Норвегов вампирами, что бы нанять для кражи или уничтожения кого то. Норвег называет цену и если заказчик отказывается, он пожимает плечами и уходит. Он не станет общаться и тяга к ночному обществу киндредов находиться на её усмотрение.
Их возможность выполнить задачу не ставиться под вопрос.
Сородичи знают, что у Норвегов полно упырей, но это их не беспокоит.
Инвиктус и акколиты говорят, что они не достойны беспокойства. Ордо Дракул даже не считают их сородичами, представляя их некими мутантами, суб - вампирами и испытывают в их отношении мягкое любопытство.
Катарианцев беспокоит, что они не совсем "пролетарии" Сородичей и не подходят для революционных замыслов.Санктум же считает их проклятыми и нематериальными.
Конечно Норвег может к ним присоединиться, но ему не достичь каких либо высот в ковенанте, если он решит поднять голову.

Кровавая Работа - Бладвокинг (Bloodworking)

Эта дисциплина крайне мало известна. Норвеги прилагают много усилий, что бы не афишировать её существования. Те кто не принадлежит к Норвегам, но знают о существования Бладвокинга либо имеют доверие этой линии крови, либо жертвы, которые видят проявления этой страшной силы за мгновения до смерти.

Норвеги которые ставят под угрозу секретность этой дисциплины, не встречают одобрения у более осторожных представителей клана. Многие из них используют затемнение, дабы скрывать возможность этой дисциплины. Кровавая работа страшная на вид сила. На теле Норвега мгновенно появляются полые шипы и лезвия из костей, крови и затвердевшего жира.Всё это происходит так быстро, что шип пробившийся из пальца может мгновенно пробить глаз противника, а рука вампира стремительно обрастает фунтами шипов и лезвий.
И всё это происходит в абсолютной тишине, кроме звуков кромсаемой плоти жертвы Норвега, последнего вздоха и льюшийся крови, которая моментально впитываться в тело Норвега, через бесчисленные крохотные рты...

•Пальцеиглы
Десятки маленьких игл вылезают из под кожи на пальцах вампира. Они не достаточно крупны, что бы нанести урон, но благодаря им можно пронзать кожу и пить кровь или же собирать кровь с различных поверхностей. Каждый Норвег в первую очередь практикет данную способность. Она не позволяет использовать "Поцелуй", поэтому вампир должен бороться со своей жертвой и обездвиживать её. Способность можно использовать во время захвата при условии контакта с кожей. Поглощение крови идёт с такой же скоростью, что при питании клыками. Следов почти не остаёться и таким способом вампир может мумифицировать жертву.
Cost: 1 Vitae
Dice Pool: No roll necessary: this power activates automatically.
Action: Instant

• •Лезвия
Теперь Норвега может отращивать лезвия и шипы на руках, которые выглядят как странные органические сталактиты. После первого использования этой способности на руках остаются незаживающие рубцы и шрамы.
Cost: 1 Vitae
Dice Pool: No roll necessary: this power activates automatically.

Action: Reflexive
Действует до конца сцены или пока не будет отменено. Для боя ими используется сила+драка, наноситься летальный урон. Лезвия дают бонус +2 к повреждения. И -2 ко всем действиям на основе ловкости при действиях руками. Тонкие операции невозможны. Можно использовать Пальцеиглы, дабы поглощать кровь из ран, но для этого нужно потратить витэ для активации первой точки.
• • • Кровавый шит.
Поток кровавой сукровицы вырывается из под кожи Норвега и покрывает всё его тело застывая в виде жуткого бронежилета. Это почти невозможно скрыть и уничтожает всю одежду.
Cost: Two Vitae
Dice Pool: No roll necessary: this power activates automatically.
Action: Reflexive
Броня остаётся на одну сцену, давая модификатор 2/1, но снижает защиту и скорость на 1цу из за собственной тяжести.

• • • • Снаряд плоти (Fleshdart)
В ладони Норвега появляется всплеск из крови, жира и костей, который способен превратиться в жуткий метательный снаряд.
Cost: One Vitae per dart.
Dice Pool: thrown attack (the dice pool is Dexterity + Athletics – target’s Defense as per normal)
Action: Instant
Дартс является обычным метательным предметом. Он даёт бонус +1 и наносит агрированный урон. Диапазон атаки равен силе+ловкости+лёгкой атлетике.

• • • • • Извержение шипов.
Плоть вампира взрывается стеной из шипов и лезвий, которые кромсают всех противников участвующих в ближнем бою.
Cost: Three Vitae
Dice Pool: Strength + Brawl + Bloodworking
Action: Instant

Roll Results
Драматическая неудача: Лезвия вонзаются внутрь Норвега разрывая его плоть. Наноситься три уровня агрированных повреждений.
Неудача: кровь тратиться, но кроме ряби под кожей ничего не происходит.
Успех: Летальный урон наноситься всем присутствующим в радиусе пяти футов. Сам вампир получает два уровня агрированных повреждений.
Невероятный успех: Урон вампиру не наноситься.